

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
Институт музыкального и художественного образования
Кафедра художественного образования

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ МУЗЫКАЛЬНОГО КЛИПА В УСЛОВИЯХ ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ ВИДЕОСТУДИИ

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

дата

подпись

Исполнитель:
Ушаков Николай Сергеевич
обучающийся БР-54z группы

подпись

Научный руководитель:
Перевышина Наталья Юрьевна
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры
художественного образования

подпись

Екатеринбург 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ВИДЕОКЛИП КАК ВИД КИНОИСКУССТВА	6
1.1. Понятие видеоклипа	6
1.2. Классификация видеоклипов	11
ГЛАВА 2. ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОКЛИПА	15
2.1. Подготовительный этап	15
2.2. Съёмочный этап	18
2.3. Монтажный этап	25
ГЛАВА 3. ПОЭТАПНАЯ РАБОТА НАД МУЗЫКАЛЬНЫМ ВИДЕОКЛИПОМ ГРУППЫ DYSTONIA	38
3.1. Идея создания и режиссёрский замысел клипа	38
3.2. Съёмки и монтаж	39
3.3. Используемое оборудование	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	48
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	50

ВВЕДЕНИЕ

Видеоклипы, появившись как вид киноискусства во второй половине XX века, сейчас вылились в отдельное направление и все больше проникают в повседневную жизнь общества. И этому есть два объяснения.

С одной стороны, все больше музыкантов-любителей задумывается о создании видеоклипа как средства продвижения своего музыкального продукта на потребительском рынке через социальные сети. Однако ввиду отсутствия возможностей для создания видеоклипа в условиях профессиональной студии такие музыканты создают видеоклипы в условиях любительской видеостудии.

С другой стороны, появилось огромное количество возможностей для создания видеоклипа в условиях любительской видеостудии: это и возможность приобрести необходимое оборудование (обычно бюджетной категории), и наличие разнообразных площадок для распространения видеоклипа (социальные сети, YouTube).

Все это приводит к тому, что уровень требований к видеоклипам снижается. Зачастую не всегда должным образом соблюдается процедура создания видеоклипа, из-за чего страдает качество. Так, можно наблюдать отсутствие проработанного сценария, неудачный выбор приемов монтажа и многое другое. Это объясняется не только недостаточным количеством опыта, но и также отсутствием достаточных материалов для создания видеоклипа в условиях любительской видеостудии.

В настоящее время на прилавках книжных магазинов можно найти достаточно большое количество научно-популярной и учебно-методической литературы, освещающей вопросы создания видеоклипов. Их анализ показывает разные подходы к осуществлению этого процесса. Таким образом, требуется систематизация сведений по данному вопросу из-за фрагментарности и разнородности данных, приводимых разными авторами.

Этим и был обусловлен выбор **темы** настоящего исследования «Технология создания видеоклипа в условиях любительской видеостудии».

Цель выпускной квалификационной работы – создание видеоклипа в условиях любительской видеостудии.

Объект исследования – процесс создания видеоклипа в условиях любительской видеостудии.

Предмет исследования – технология создания видеоклипа в условиях любительской видеостудии.

Для достижения поставленной цели были определены следующие **задачи**:

1) Изучить и проанализировать научно-популярную и учебно-методическую литературу по теме исследования.

2) Рассмотреть технологии создания видеоклипов в условиях любительской видеостудии, описанные в научно-популярной и учебно-методической литературе.

3) Создать музыкальный видеоклип группы DYSTONIA в условиях любительской видеостудии.

Ключевые слова: ВИДЕОКЛИП, ВИДЕОСТУДИЯ, СЪЕМКА, СЦЕНАРИЙ, МОНТАЖ.

Методы исследования:

- теоретические: изучение и анализ специальной литературы по теме исследования; анализ художественного и технического содержания аналогов;
- эмпирические: опытная работа по созданию музыкального видеоклипа (написание литературного и режиссерского сценариев, подготовка монтажного листа, видеосъемка, монтаж).

Методологической основой исследования явились:

- основные положения теории и истории кинематографии в области создания художественного фильма (Л.В. Кулешов, А.Н. Митта, А.А. Тарковский, С.М. Эйзенштейн);

– научные работы, посвященные проблемам восприятия видеоклипов (А.Г. Верник, А.А. Гук, О.В. Конфедерат, Э.В. Советкина);

– научные работы, освещающие вопросы технологии создания видеоклипов (М. Бурлаков, Е.Б. Иванова, С.Б. Шарифуллин).

Для создания видеоклипа было использовано оборудование:

– зеркальный фотоаппарат с возможностью видеосъемки Nikon D7000;

– объективы: AF-S DX NIKKOR 18–105 мм VR и AF-S NIKKOR 50 мм f/1,8G;

– компактная экшн-камера Xiaomi Yi;

– дым машина MLB EL-1500 DMX.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка литературы, включающего 28 названий. Во введении обоснованы актуальность, цель, объект и предмет, задачи, методы исследования, ключевые слова. В первой главе, состоящей из двух параграфов, рассмотрены понятие «видеоклип» и его классификация. Вторая глава посвящена описанию поэтапной технологии создания видеоклипа. В третьей главе рассматривается технология создания видеоклипа на примере клипа группы Dystonia.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы состоит в том, что данный текстовой и видеоматериал может быть использован в качестве учебного для занятий по дисциплинам «Теория и история экранных искусств», «Съемочное мастерство», «Кино-видеомонтаж» и др., а также являться методическим подспорьем для начинающих кинолюбителей при съемке собственных видеоклипов.

ГЛАВА 1. ВИДЕОКЛИП КАК ВИД КИНОИСКУССТВА

1.1. Понятие видеоклипа

История видеоклипов неразрывно связана с появлением и распространением техники и технологий. Можно выделить три этапа истории видеоклипов:

1. клипы в кино;
2. клипы на телевидении;
3. клипы в Интернет.

Рассмотрим подробнее каждый из этих этапов.

Клипы в кино

В 1920-х годах, когда было изобретено звуковое кино, появилась возможность снимать фильмы с использованием музыки. Однако и до момента появления звука в фильмах снимались видео, специально подготовленные для звукового сопровождения, это «Человек-оркестр» (1900) и «Меломан» (1903) Жоржа Мельеса.

Характерными особенностями клипов того времени были использование в видео не одной, а нескольких песен в формате выступления музыкантов, при этом некоторые клипы были выполнены с использованием монтажа, съемки несколькими камерами, спецэффектов.

В 1934 году в фильме «Веселые ребята» был продемонстрирован первый мультипликационный клип на песню «Черная стрелка», который в дальнейшем транслировался между телепередачами.

В 1937 году в СССР стали появляться «фильмы-запевалы» для пения в кинотеатрах (было выпущено примерно 70 клипов), однако просуществовали они лишь до 1944 года.

В это же время студией The Walt Disney Company была выпущена серия короткометражных мультипликационных фильмов «Silly Symphonies», в основе которой использовалась классическая музыка.

Клипы на телевидении

Распространение телевидения не только изменило историю клипов, но и дало артистам важный инструмент для своего продвижения. Так, в 1964 году на британском канале BBC начала еженедельно выходить программа Top of the Pops, представляющая собой музыкальный хит-парад. В разное время на передаче были показаны музыкальные клипы следующих групп и исполнителей: The Beatles «Strawberry Fields Forever», Rain, Paperback Writer, Penny Lane, The Kinks «Dead End Street», David Bowie «Space Oddity», Small Faces, Queen, Black Sabbath, ABBA.

Еще одним знаковым событием в истории клипов стало открытие американского канала MTV в 1981 году. Съемка видеоклипов вышла на новый уровень: их стоимость резко возросла, в клипах стали использовать сложную режиссеру, большую массовку и применять компьютерную графику. Так, например, для клипов Michael Jackson «Remember the Time», «Black or White», «Thriller» были приглашены голливудские звезды (Эдди Мерфи и другие), а их стоимость составила 1-2 млн. долларов.

В период расцвета видеоклипов возник феномен «виртуальных групп», который характеризовался тем, что артисты не выступали вживую и доносили музыку через видеоклипы и аудиозаписи, причем в первых они могли также не появляться или же передавать свои образы через анимацию. Например, группа Gorillaz или электронный проект Crazy Frog.

Клипы в Интернет

Совершенно новой вехой в истории видеоклипов стало появление Интернет-ресурсов YOUTUBE, RUTUBE, VIMEO и другие, которые позволяют не только просматривать видеоклипы исполнителей, но и самим создавать и распространять их.

Если попытаться составить какое-то обобщённое, чисто техническое, определение видеоклипу, то получится, что видеоклип (от англ. clip) – это непродолжительная по времени, художественно составленная, последовательность кадров.

Однако видеоклип зачастую характеризуется как некое достижение массмедиа мира постмодерна. «Пустой», «похотливый», «быстрый» – в основном так воспринимает его большинство академического и образованного мира. Используя термины Фредерика Джеймсона, музыкальный видеоклип может быть определён как: «Шизофренический мотив изоляции, прерывающихся значений, разрушающихся последовательностей смыслов, струна без крепления». А Эндрю Гудвин, например, говорит о «семиотической порнографии», «электронной стенгазете» и «неофашистской пропаганде» [21, с. 126].

Хотя К.В. Головкин, участник теоретического семинара «Клип как ведущий язык массовой коммуникации: возможности и пределы аналитики» (Санкт-Петербург, 2002 г.), утверждал, что клип можно рассматривать как «виртуальное пространство, наделяющее особым статусом все проявления повседневности, которые в иных условиях и не претендуют на полноценность и значимость... Не соответствуя ни какой иерархии, этот медиальный хаос неких образов – отблесков реального мира... этот стихийно сформированный архив, претендующий на некое место в культурной памяти, нельзя игнорировать» [21, с. 127].

Такие полярные оценки клипа как масс-медийного явления связаны с его технико-технологической сложностью и образно-художественной синтетичностью.

Музыкальный видеоклип, по мнению Л.С. Большаковой, – это «сложно организованное текстовое единство, в структуре которого вербальный, иконический и мелодический компоненты могут быть в различных соотношениях друг с другом. Вербальный компонент

представлен текстом песни, а также скриптами и субтитрами. Иконический компонент включает в себя видеоряд» [1, с. 22].

Обычно видеоклип принято рассматривать как некоторое смысловое дополнение к музыкальной композиции, так как видеоклип представляет собой осмысление музыкальной композиции сценаристом и режиссером, то есть показывает один из вариантов «прочтения». Однако видеоклип может выступать и самостоятельным творческим продуктом, обладающим большей глубиной, чем первоисточник. Кроме того, в некоторых случаях видеоклип может иллюстрировать мироощущение авторов музыкального произведения, в таких видеоклипах музыканты выступают не только в качестве актеров, но и в качестве сценаристов, режиссеров и монтажеров.

Специфическими особенностями музыкального видеоклипа являются:

1. Клиповый монтаж, для которого являются характерными быстрота (короткая длительность кадров), ритмичность (соответствие ритмам мелодии), резкость (отсутствие строгого монтажа, так, в видеоклипах обычно не соблюдается некоторые правила монтажа), метафоричность. Клиповой тип монтажа возводится к «монтажу аттракционов» Сергея Эйзенштейна и к русской школе монтажа. О необходимости «межкадрового конфликта» С.М. Эйзенштейна говорят контрастность и пестрота кадров в видеоклипе [27, с. 147]. Наиболее часто употребляемым способом монтажа является затемнение.

2. Ритмичность, включающая в себя «типы рифм» (цветовые контрасты и соответствия, однообразные движения камеры, повторяющиеся визуальные фрагменты, параллельные движения объектов и др.). Количество и состав рифм могут быть разными и зависят от повествования видеоклипа. Например, видеоклип Дэвида Боуи «Black Tie White Noise» построен на образах, которые выражают взаимное притяжение белого и черного. Рассмотрим еще один пример, видеоклип Pet Shop Boys «Rent», в котором представлена история с завязкой и развязкой. Главная героиня спешит

к возлюбленному и сбегает по лестнице – этот момент показан в видеоклипе дважды. К другим рифмам относятся, эпизод со скребущей стекло кошкой, когда героиня повторяет это же движение, и эпизод с голодным бедняком, вытирающим пересохший рот, это же движение переходит в движение ртов богатых, объедающихся пирожными. В видеоклипе черно-белые кадры показывают мир бедняков, в то время как цветные – мир богатых.

3. Небольшой хронометраж.

К видеоклипу, как к любому творческому произведению, предъявляются определенные требования.

Рассмотрим требования к видеоряду:

1) присутствие в видеоклипе исполнителей песни – это требование обусловлено рекламными и маркетинговыми причинами, отсутствие на экране группы или фронтмена могут позволить себе только известные музыканты, которые не нуждаются в представлении (например, мультипликационный клип Paranoid Android группы Radiohead, клип из документационных кадров разбомбленного города Miss Saraevo группы Passengers). Таким образом, интересное и многообразное задействование всех участников группы отражает уровень качества видеоклипа;

2) выделение из множества других видеоклипов – запоминаемость;

3) соответствие имиджу исполнителя.

Таким образом, можно сказать, что черты современных видеоклипов начали проявляться в области киноискусства с появлением звукового кино, а с развитием телевидения клипы обрели не только свой привычный для нас вид, но и стали инструментом для продвижения артистов. С появлением MTV клипы вышли на иной, новый уровень масс-медиа. По своим особенностям клипы всегда были на острие прогресса в области кино, и связано это не только с техническими достижениями, но и с приёмами съёмки и монтажа, которые применялись при создании видеоклипов.

1.2. Классификация видеоклипов

Видеоклипы могут рассматриваться с различных сторон и, соответственно, иметь множество классификаций в зависимости от указанных оснований:

I. Отношение к нарративу (наличие или отсутствие в структуре видеоклипа связно рассказанной истории с завязкой, кульминацией и развязкой):

1. Нарративные видеоклипы – содержат одну или несколько сюжетных историй. Характерными нарративными пластами являются выступление музыкантов на концерте или в студии, история с участием музыкантов или же история с участием профессиональных актеров. Следует отметить, что все три пласта могут пересекаться, для этого используется перекрестный монтаж. Так, например, в видеоклипе могут сочетаться концертное выступление группы и ее повседневная жизнь (клип группы No doubt «Don't speak»), события на концерте и путешествие фаната группы (клип группы Bon Jovi «It's my life»). Использование в видеоклипе различных нарративных пластов добавляет видеоклипу динамику, привлекает внимание зрителя сюжетом.

2. Ненарративные видеоклипы – обычно содержат танцевальные ролики, характерным признаком таких видеоклипов является отсутствие сюжета как такового (бессюжетный клип-танец). Однако в таких клипах могут сочетаться нарративный и ненарративный пласты, то есть танец может быть оформлен в некий сюжет. Рассмотрим такой прием на примере клипа Бритни Спирс «Oops! I did it again». В основе видеоклипа – танцевальная составляющая, при этом она вплетена в сюжет, который пародирует фантастические фильмы о полетах на Марс и встрече космонавтов с инопланетянками.

Кроме того, к этому типу относятся абстрактные видеоклипы, которые содержат визуальные метафоры, ассоциативные образы и в которых тема развивается абстрактно.

II. Тип визуальной образности.

1. Ориентированные на представление телесности музыканта – обычно это танцевальные видеоклипы, в которых акцент делается на теле исполнителя: так, крупным планом показывается по отдельности лицо, руки, живот, изображение тела в целом практически отсутствует и допускается только в случаях, когда необходимо изобразить тело артиста в оппозиции от участников массовки. Для этого используются съемка артиста под разными углами, при этом выделяются отдельные участки тела. Они могут акцентироваться льющейся водой, песком или шелковым бельем. Например, клип Джери Холлиуэлл «It's raining men», описывающий борьбу с лишним весом: здесь есть и танцы, и упражнения на пресс, у станка, беговые; в медленной части видеоклипа зрителю показывается на фоне летящих облаков торс певицы.

2. Ориентированные на выражение стиля музыканта – видеоклипы, выражающие стиль музыканта. Для определенных музыкальных жанров сложились свои визуальные традиции, среди которых можно выделить одежду, речь, жестикуляцию, антураж, типы съемки и сюжета и др. Рассмотрим данный вид на примерах видеоклипов в жанре рэп.

Первые видеоклипы (гангста-рэп) показывали жизнь гетто без прикрас, для более поздних видеоклипов (коммерческий рэп) характерны динамичный сюжет, спецэффекты, розовые костюмы и золотые цепи. Следует отметить и сам способ съемки, в котором обычно изображаются, как разозленные и отчаянно жестикулирующие (body language) темнокожие мужчины идут прямо на камеру, на заднем плане их сопровождают изгибающиеся красивые девушки. Кроме того, о наличии стиля говорит не только присутствие каких-либо элементов, но и их отсутствие. Так, в видеоклипах на рок-песни будут

отсутствовать нетипичные танцы, ассоциирующиеся с популярной музыкой. Большое значение имеют и мелочи, которые неразрывно связаны с исполнителем или его творчеством, например, темные очки Боно (солиста U2).

3. Ориентированные на выражение смысла мелодии – видеоклипы, в которых видеоряд отражает содержание песни. Обычно текст песни не переводят прямо и дословно в видеоряд. Наиболее оптимальным средством передачи смысла мелодии через видеоряд является сжатие содержания песни в некие комплексы значений, которые передаются через образы или приемы. Рассмотрим клип группы Enigma «Return to Innocence». Авторами был использован интересный прием «запуск пленки вспять», что позволило создать серию образов человеческой и природной жизни, в которой деструктивные действия становятся положительными (рука возвращает сорванные яблоки обратно на ветки, коса поднимает рожь, нож соединяет куски хлеба в буханку, а умирающий старик молодеет и впервые встречается со своей невестой-девочкой). Время, показанное в материи пленки и материи жизни, стало визуальным образом, выразившим смысл песни.

III. Тип съемки:

1. Постановочные – видеоклипы с непосредственным участием артистов в сюжете. Обычно, содержание определяется самим артистом, затем пишется сценарий, который утверждается у заказчика или продюсера, распределяются роли, подбирается место съёмок.

2. Концертные – видеоклипы с концертных выступлений артистов, это самый простой метод съемки музыкального клипа, для него требуется использование как минимум двух камер. Звук записывается в стереоформате с микрофона в зале. Концертный клип призван воссоздать атмосферу живого выступления, поэтому особое внимание должно быть уделено развитию программы, поведению артиста на сцене и отклику

аудитории. Для концертных съемок характерно применение общего плана для передачи атмосферы. При правильно построенном кадре учитывается аудитория, ее реакция и движение. Кроме того, сценарий видеоклипа часто для увеличения динамики предполагает кратковременные отступления от основной канвы. Такие записи используются как промо-материал будущих выступлений или сопровождение выхода нового альбома.

3. Анимационные – видеоклипы с использованием анимации и трёхмерного моделирования (анимация во флэш, кукольная, пластилиновая, рисованная и другие). Для создания таких клипов требуется разработка и проработка персонажей. Наибольшую трудность представляет компьютерный рендеринг сцен, а также их последующий монтаж.

4. Студийные – видеоклипы, снятые на студии звукозаписи или на базе для репетиций. Видео передает атмосферу студийной работы и показывает будни исполнителя. Для таких клипов также характерна смена студийных кадров с сюжетными, что позволяет соединить сюжетную историю и историю реального музыканта.

5. Художественные – видеоклипы с привлечением актёров, массовки, возможно каскадеров, близки к постановочным видеоклипам. Кроме того, в таких клипах довольно часто применяют трёхмерную графику и спецэффекты, для создания которых используется так называемая «синяя комната». Клипы такого рода являются наиболее затратными как в плане финансов, так и по времени, но именно они больше всего привлекают внимание зрителей [14, с. 49].

Таким образом, для классификации видеоклипов стоит учитывать разнообразные факторы: нарративные, визуально-образные, жанровые, по типу съёмок, а так же актуальность клипа на момент его создания.

ГЛАВА 2. ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ВИДЕОКЛИПА

Весь процесс создания видеоклипа условно можно разделить на три этапа:

1. Подготовительный (пре-продакшн от англ. pre production);
2. Съёмочный (продакшн от англ. production);
3. Монтажный (пост-продакшн от англ. post production).

2.1. Подготовительный этап

На этапе пре-продакшена необходимо определиться с идеей, стилистическими особенностями, подготовить фонограмму и сценарий.

Сценарий представляет собой рабочий «чертеж», на основании которого делается фильм. В нем подробно изложен замысел автора. Если сценарий предусматривает съемки на улицах или в общественных местах, то ни люди, ни погода, ни освещение от нас не зависят. Следовательно, сценарий не всегда может быть точным. Зачастую он должен давать режиссеру и оператору значительную свободу, с тем, чтобы они на месте, в зависимости от конкретной обстановки, могли принять правильные решения, но только в идейном русле сценарного плана.

В видеоклипе сцены и эпизоды могут располагаться в хронологическом или причинно-следственном порядке. Однако сопоставление или противопоставление параллельных сюжетных линий придает повествованию больше динамизма. Использование метафор позволяет сделать повествование в видеоклипе более живым и эмоционально окрашенным.

Видеоклип представляет собой определенную функциональную последовательность:

- Завязка – это намек на интригу. Она предназначена для того, чтобы зритель разобрался в обстоятельствах дальнейшего действия, но, с другой стороны, не заскучал.

- Экспозиция – это последовательное разворачивание каких-либо событий по теме видеоклипа, выстроенных в некоторую временную или логическую цепь. Напряженность действия здесь постепенно нарастает, а темп повествования соответственно увеличивается.

- Кульминация – это самое напряженное событие, пик представленного действия, его квинтэссенция и рафинированная идея. В одной сцене можно выразить смысл всего видеоклипа.

- Развязка – это заключительный штрих, вывод из всего показанного.

На подготовительном этапе вначале готовится литературный сценарий, а затем на его основе – режиссёрский сценарий, который является техническим описанием будущего клипа.

Режиссёрский сценарий содержит последовательную запись всех эпизодов произведения с разбивкой их на отдельные съёмочные кадры со зрительными и звуковыми особенностями их выполнения. К режиссёрскому сценарию прилагается раскадровка – рисунки всех кадров, выполненные художником или режиссёром от руки.

Режиссёрский сценарий может быть представлен в виде следующей таблицы:

№ кадра	Крупность плана и движение камеры	Метраж (время)	Содержание кадра	Примечание

Суть таблицы не в том, как она построена, а что в ней записано. В идеальном режиссерском сценарии описана изобразительная часть

произведения план за планом и дана вся творческая и техническая информация.

Ниже приведены наиболее распространённые термины и их значение:

Натура (нат.) – любая съёмка под открытым небом.

Павильон (пав.) – любая съёмка в помещении.

Общий план (ОП) – общий вид места действия.

Средний план (СП) – часть объекта, как правило, человек, снятый по пояс.

Крупный план (КП) – объект, снятый с близкого расстояния. Например, лицо человека или предмет (ваза, очки на столе).

Панорамирование (ПНР) – поворот съёмочной камеры по горизонтали или вертикали.

Наплыв – смена одного изображения последующим.

Затемнение (ЗТМ) – постепенное угасание изображения до полной темноты на экране. Вытеснение одного изображения другим.

Объектив с переменным фокусным расстоянием (ЗУМ) – система, позволяющая осуществить съёмку с разным масштабом из одной точки.

Синхронный звук (С/Х) – запись звука одновременно со съёмкой изображения.

Фоновая музыка (ФМ) – музыка, звучащая за кадром.

Однако, учитывая определённую специфику создания видеоклипов, например, в случае создания концертного видеоклипа сценарий, в привычном его виде, может и не понадобиться.

Также на этом этапе утверждается список подобранных специалистов. Примерно таким может быть состав съёмочной группы в условиях работы любительской видеостудии: режиссер-оператор с одним или двумя ассистентами могут справиться с созданием видеоклипа, в котором будет несложное освещение интерьеров и небольшое количество сцен с минимальным числом персонажей.

В зависимости от целей, возможностей и размеров видеостудии список участников съемочной группы может дополняться, например, художником по костюмам, декоратором, звукооператором, администратором.

На этом же этапе решается вопрос с подбором оборудования и съемочной площадки. Изучаются условия съемки постановочных объектов в павильонном интерьере и на натуре, создаются и монтируются декорации.

2.2. Съемочный этап

Съемка – это один из самых ответственных этапов процесса создания видеоклипа, так как основной задачей оператора является показ снимаемой сцены в наиболее выразительном виде. Грамотная съемка значительно облегчит процесс дальнейшего монтажа видео.

Существует несколько стандартных видов съемки.

Статичная съёмка. При статичной съёмке в течение всего плана камера находится без движения. Если объект или предмет движется, стоит дожидаться того момента, когда он ушел из кадра и не собирается возвращаться. Эта небольшая хитрость окажет большую услугу во время монтажа. Стоит помнить о том, что максимальная длительность статичного плана – 8 секунд.

Панорама. Панорамой называют обзор места съёмки видеокамерой. Выделяют такие виды панорамы, как горизонтальная, вертикальная и диагональная. Для достижения наилучшего результата лучше всего начинать и заканчивать панорамную съемку статикой. Несколько секунд статичной съемки в начале, несколько в конце, камера движется плавно, скорость съемки находится в гармоничной зависимости от того, что именно вы снимаете (запечатление того, как перетаскивают тяжелые каменные глыбы, требует меньшей скорости ведения камеры, нежели съемка, например, движущегося автомобиля).

Креативная съемка. Так называют процесс намеренного нарушения правил композиции и съемки. Производить такие намеренные нарушения можно только при владении самими правилами в совершенстве. И, естественно, каждое, даже малейшее, нарушение должно быть оправдано. Так, например, съемка снизу может быть осуществлена с целью указать на огромный рост объекта. Большое количество крупных планов может быть оправдано необходимостью обратить внимание на глаза объекта, в которых отражается широкий спектр эмоций. Зеркало и его чудесные свойства могут быть широко использованы в процессе съемки. Отражать предметы, людей, использовать несколько зеркал или целые зеркальные залы – все это может быть использовано при креативной съемке.

Композиция кадра при съёмке. Основная задача композиции заключается в таком расположении деталей изображения, при котором его важные объекты станут центрами притяжения внимания. Располагать главный объект точно посередине экрана необязательно и даже нежелательно, за исключением тех случаев, когда надо особо подчеркнуть симметрию кадра. Важный элемент можно выделить размером, насыщенным или редко встречающимся на изображении цветом, положением относительно обрамления кадра.

Задача усложняется, когда объект изображается не в крупном масштабе, и здесь поможет учет особенностей зрительного восприятия человека:

- взгляд останавливается только на четких и контрастных участках изображения. Тон фона лучше выбрать ненавязчивый, размытый или затуманенный, заметно отличающийся по цвету от главного объекта;

- даже небольшой предмет приковывает к себе внимание, если он начинает двигаться или мерцать. Линия взгляда непроизвольно пройдет через такой объект, так заложено природой человеческого восприятия действительности. Важный элемент на статичном фоне автоматически

становится центром внимания, если каким-либо образом изменяется его отображение на экране. Следовательно, кадр надо компоновать так, чтобы избежать динамизма посторонних (второстепенных) предметов;

– физиология нашего зрения такова, что над линией взгляда угол четкого восприятия пространства заметно меньше, чем под ней, иными словами, если смотреть на линию горизонта, то видимая площадь неба будет уступать видимой площади земли. С другой стороны, один глаз ведущий, обычно правый, а второй – ведомый, и линия комфортного восприятия зрительного образа смещена в сторону ведущего глаза. Значит, для большинства людей центр первоначального внимания расположен на пересечении горизонтальной линии, смещенной вверх от середины экрана, с вертикальной линией, смещенной от середины вправо. Эти линии делят кадр по вертикали и по горизонтали в соотношении приблизительно 2:1 – такая разбивка кадра является воплощением правила «золотого сечения».

Правило «золотого сечения». Необходимо в своем воображении разделить кадр так, словно это поле для игры в «крестики-нолики». Разбивка кадра готова. Следующий пункт – размещение объекта съемки. Для лучшего эффекта нужно поместить его либо на пересечении линий разбивки, либо непосредственно на линиях. Снимая человека средним или общим планом, нужно помнить о том, что следует оставить немного свободного пространства над его головой. Производя пейзажную съемку, нужно обратить внимание на линии горизонта, лучшим месторасположением которой являются горизонтальные деления.

Важной задачей композиции является кадрирование. В отличие от фотографии, где легко сделать обрезку краев, видеокадр строится только при съемке. При съемке необходимо соблюдать следующие правила:

– категорически запрещено обрезать границами кадра головы, кисти и стопы людей и животных. При съемке надо учитывать, что на экране телевизора теряется около 10 % высоты и ширины картинки видеискателя;

– нельзя человека упирать носом в край экрана, потому что для взгляда требуется экранное место. Как перед движущимися предметами, так и перед стационарными объектами, имеющими «лицо» (например, фасад здания), также надо оставлять свободное пространство;

– чтобы избежать впечатления тяжеловесности, над архитектурными объектами, скалами и т. п. оставляют воздух;

– объект, смещенный в сторону или вглубь, надо уравновесить другим предметом по правилам рычага, учитывая уменьшение масштаба по мере увеличения расстояния;

– светлые предметы выглядят более легкими и менее прочными, чем предметы тех же размеров, но окрашенные в темные цвета. Чтобы равновесие выглядело устойчивым, нижняя часть кадра должна быть более «тяжелой» (и темной);

– смещение «центра тяжести» на край вызывает напряженность, даже тревожное настроение, но, с другой стороны, неуравновешенность можно использовать для оформления естественного перехода на следующий фрагмент;

– в отличие от кино, видеоклип смотрят не в темном зале, а при обычном освещении, поэтому надо избегать больших площадей экрана с одинаковой яркостью. Кроме того, соседние кадры не должны резко отличаться по плотности (яркости). Для видео больше подойдет пестрая, но мягкая картинка. Повышенный контраст допустим только для кадров, придающих сцене особое настроение и длящихся относительно недолго;

– более естественно выглядит кадр, в котором яркость убывает сверху вниз и слева направо, то есть источник света располагается вверху слева. Это связано с тем, что солнце в северном полушарии перемещается по часовой стрелке и ему надо оставлять пространство для движения;

– к отображению окружения предъявляются два противоположных требования. С одной стороны, оно не должно отвлекать внимания от главных героев, с другой – его желательно сделать достаточно информативным;

– линии окружения (горизонт, дорога, контуры зданий, береговая черта) увлекают за собой взгляд, роль направляющей может играть также ряд однотипных предметов (автомобили на стоянке, горшки на рынке или головы гостей за праздничным столом). Эти линии надо располагать на экране так, чтобы они сходились на сюжетно важном элементе, тогда взгляд зрителя не устремится за пределы кадра. Взгляд легче скользит вдоль плавно изогнутой кривой, которая и смотрится более изящно, чем прямая линия.

Цветовое решение композиции влияет на восприятие зрителя и на его оценку увиденного. Определенным соотношением световых и цветных пятен фона добиваются эмоциональной окрашенности кадров. Учет особенностей цветового восприятия будет полезен также при монтаже уже имеющихся материалов:

– оттенки красно-желтых цветов кажутся нам теплыми, а сине-фиолетовых – холодными. Зеленый цвет по температурным ощущениям нейтрален. Предметы, окрашенные в теплые тона, кажутся ближе, выступают вперед. Холодные цвета окраски, наоборот, удаляют, заглубляют предметы;

– красный цвет приковывает к себе взгляд, поэтому он не годится для фона и отображения второстепенных деталей;

– близлежащие цвета гармонируют между собой, а противоположные – контрастируют. Контрастные цвета придают изображению динамизм и дополнительную объемность, а гармонирующие делают картинку более плоской и спокойной;

– излишняя пестрота утомляет и отвлекает. Фон лучше выдержать в гармонирующих цветах, для него больше подойдут нейтрально-холодные тона, главный элемент при этом делается контрастным фону;

– флуоресцирующие или слишком яркие цвета предметов и одежды растекаются за свои пределы, детали в них плохо различимы.

Масштаб изображения объекта при небольших углах зрения обратно пропорционален расстоянию до предмета и прямо пропорционален фокусному расстоянию объектива. Такую зависимость называют линейной перспективой. Отобразить пространство помогает введение по глубине сцены предметов на переднем, среднем и дальнем планах, масштаб которых постепенно уменьшается. Нормальная (неискаженная) перспектива получается при фокусном расстоянии объектива, приблизительно равном диагонали светочувствительной матрицы видеокамеры, когда объект виден целиком с расстояния его двойной высоты. Угол вертикального обзора при этом равен 32° .

Если объектив видеокамеры точно сфокусировать на некотором объекте, расположенном на определенном расстоянии от точки съемки, то резкими с точностью до зерна чувствительной матрицы окажутся предметы, находящиеся чуть ближе и немного дальше от этого объекта, остальное пространство будет вне фокуса. Ограничением глубины резкости можно отобразить пространство на плоскости экрана, ведь оптическая система глаза также имеет ограниченную глубину резкости. Глубина резкости тем больше, чем меньше фокусное расстояние и относительное отверстие объектива. Фокусное расстояние уменьшается по мере отъезда трансфокатором, а с помощью специальных режимов экспозиции получают минимально возможное относительное отверстие.

Размещение на переднем плане темных или неосвещенных предметов подчеркивает глубину пространства. Если же передний план светлее дальнего, то получится обратная перспектива, при которой темный фон «наваливается» на персонажей.

Ракурс – это перспективные искажения, возникающие из-за наклона камеры к плоскости объекта. Изменяя точку съемки, можно стать на позиции

ребенка или взрослого, слушателя или оратора. Ракурс может дать необычный взгляд на привычные вещи.

Если фронтальная поверхность центрально расположенного объекта параллельна плоскости чувствительного элемента камеры, все его линии сходятся в точку на горизонте в середине экрана (в точку схода). Такая композиция отличается полной уравновешенностью, статичностью и законченностью.

При смещении точки схода от центра экрана кадр приобретает внутреннюю динамику, направленность (стремительность). Так как мы привыкли читать слева направо, то смещение вправо воспринимается более естественно, смещение точки схода влево может вызывать ощущение возвратного действия. Если точка схода находится на краю экрана, незримо ощущается продолжение сюжета за этим краем, композиция становится неуравновешенной. Это обстоятельство можно использовать при построении монтажного кадра. Если точка схода находится за границей кадра, получается прерванная перспектива, такая композиция вызывает недоумение, но может натолкнуть на размышления.

Нижняя точка съемки (снизу вверх) увеличивает предметы переднего плана, вызывает ощущение монументальности фигур, особенно при их подсветке снизу. Вертикальные формы удлиняются, горизонт становится низким, фона почти нет. Высокие объекты могут выглядеть падающими.

Верхняя точка съемки передает протяженность пространства и предметов, вызывает ощущение простора. Хорошо видны передний, средний и задний планы, раскрывается пространственная ориентация многопланового объекта. Вертикальные формы укорачиваются. Верхняя точка съемки подходит для передачи общности чувств, массовости действий большого коллектива людей, но одиночный человек может выглядеть маленьким, приниженным.

2.3. Монтажный этап

В 1917 году Лев Кулешов написал: «Для того, чтобы сделать картину, режиссёр должен скомпоновать отдельные снятые куски, беспорядочные и несвязные, в одно целое и сопоставить отдельные моменты в наиболее выгодной, цельной и ритмической последовательности, также, как ребёнок составляет из отдельных, разбросанных кубиков целое слово или фразу» [10, с. 212].

Монтажный период производства фильма является завершающим. К монтажным работам приступают после завершения всех съемок.

Принципы монтажа имеют в своей основе свойства человеческого сознания. Благодаря особенностям восприятия человеком окружающей его действительности были сформированы десять принципов монтажа – соединения кадров:

- монтаж по крупности;
- монтаж по ориентации в пространстве;
- монтаж по направлению движения главного объекта в кадре;
- монтаж по фазе движущихся объектов в кадре;
- монтаж по темпу движущихся объектов в кадре;
- монтаж по композиции;
- монтаж по цвету;
- монтаж по свету;
- монтаж по смещению осей съемки;
- монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре.

Эти десять принципов монтажа распространяются на все виды и жанры фильмов: от игрового до учебного, от документального до мультипликационного. И точно также они применимы для видеоклипов.

«В кинематографии в настоящее время не существуют разные монтажи – «немой», «звуковой», «цветной», «стереоскопический», а есть один монтаж – кинематографический», – писал Л. Кулешов [10, с. 301].

Остаётся лишь добавить, что видеомонтаж – это тот же кинематографический монтаж, монтаж любого экранного произведения.

Без учета этих принципов в решении той или иной творческой задачи обойтись просто невозможно. Строгое соблюдение названных принципов обеспечивает комфортность восприятия и простейшее понимание логики событий на экране. Отступление же от принципа комфортности при переходе с кадра на кадр даёт эффект акцента.

Монтаж по крупности планов – самый распространённый случай монтажа. Он заключается в том, что нужно смонтировать два изображения, снятые разными планами (масштабами).

Первым, кто жёстко систематизировал деление планов по крупности, был все тот же Лев Кулешов. Такая потребность родилась в результате длительных наблюдений за комфортностью восприятия стыка соседних кадров разной крупности. Он предложил различать шесть основных видов крупности планов, за основу взяв фигуру человека:

1. Деталь. Глаз человека с бровью и часть носа.
2. Крупный план. Лицо человека во весь экран по вертикали. Над головой и под подбородком остаются небольшие зазоры между лицом и рамкой кадра. За головой просматриваются плечи.
3. Первый средний план. Часть фигуры человека, взятая в рамку кадра, чуть выше пояса.
4. Второй средний план. Фигура человека по колено.
5. Общий план. Человек заключается в рамку кадра так, что над его головой и под его ногами остаётся небольшое пространство до рамки.
6. Дальний план. Фигура человека в этом случае чрезвычайно мала, она составляет $1/7$, $1/10$ часть высоты кадра и меньше [10, с. 325].

Многолетним опытом было установлено, что наиболее гладко воспринимается стык между планами, находящимися на приведённой выше шкале крупности планов через один. То есть, дальний план монтируется со вторым средним планом, общий план монтируется с первым средним, второй средний с крупным и так далее. Исключение составляют стыки крупного плана с деталью, общего плана с дальним.

Монтаж первого среднего со вторым средним, общего со вторым средним и первого среднего с крупным, то есть монтаж планов, стоящих на шкале крупности друг за другом, воспринимается плохо. Это объясняется в основном тем, что такой стык планов не несет новой информации и потому не интересен зрителю. Кроме того, при таком монтаже зритель почувствует как бы «рывок», ощутит неприятное моргание на экране.

Однако в зависимости от драматургической задачи принцип монтажа по крупности может быть умышленно нарушен, когда, например, режиссер хочет сделать акцент на каком-то моменте развития действия.

Считается так же, что принцип комфортного монтажа кадров по крупности утрачивает свой смысл, когда в соседних кадрах зафиксированы разные, не похожие друг на друга объекты и их очертания резко отличаются друг от друга. Крупность обоих кадров в этом случае может быть любой, отвечающей режиссерской задаче.

Монтаж по ориентации в пространстве

В общем виде принцип монтажа двух кадров по ориентации в пространстве можно сформулировать так: «Съёмка двух объектов, взаимодействующих друг с другом, должна производиться строго с одной стороны от линии их взаимодействия», указывал Л. Кулешов [10, с. 174]. Этот принцип распространяется не только на общающихся в кадре людей, но и на взаимодействующие между собой объекты в кадре, будь то человек, работающий на компьютере, или гонщики, обгоняющие друг друга.

Итак, возьмем, например, диалог двух людей. Чтобы зрителю было понятно, что происходит, камеры необходимо ставить либо в зоне «I», либо в зоне «II» (зоны разделяет линия взаимодействия двух персонажей – пунктир). Иначе, если одна из камер будет снимать человека, например, из зоны «II», притом, что все другие камеры снимают в зоне «I», при монтаже зритель увидит, как один человек общается сам с собой, то есть оба персонажа смотрят в одну сторону. Для зрителя это явится полной неожиданностью и покажется непонятным.

Есть еще один нюанс, о котором стоит сказать. Если по каким-то причинам, в связи, например, с режиссерским замыслом, нужно все-таки показать героя из зоны «II», можно воспользоваться внутрикадровым монтажом. То есть оператор с камерой, не выключая ее, просто обойдет героя и останется на точке в зоне «II». Такой переход допустим, он не мешает зрителю комфортно воспринимать происходящее на экране – зритель сам увидел, как произошёл разворот пространства вместе с находившимися в нем объектами. Но при этом и в дальнейшем съемка должна вестись из зоны «II», и кадры с одним из героев снятые из этой зоны могут быть смонтированы только с кадрами другого героя, снятыми тоже только из зоны «II» (рисунок 2.3.1).

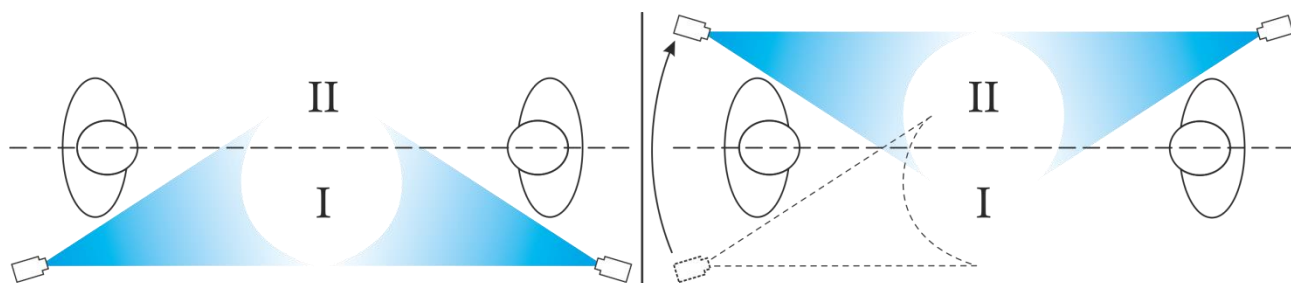


Рисунок 2.3.1.

Если камеры при съемке двух беседующих людей располагать на точках, лежащих по одну сторону от линии взаимных взглядов этих людей,

то у зрителя, смотрящего на экран, сложится такое же представление о расположении двух персонажей в пространстве, как если бы он сам наблюдал в жизни это событие своими глазами. Такая организация съёмки и такое конструирование пространства на экране дают возможность точно и легко ориентироваться зрителю во взаимодействии объектов между собой в едином пространстве.

Ситуация усложняется с увеличением действующих на экране лиц.

Как же выстраивать камеры? А также как и при съёмке двух людей. Нужно поставить камеры в одну из зон, и тогда при монтаже кадров зритель не запутается и ясно будет понимать, что же происходит.

Только теперь у нас не две зоны, а три, так как три линии взаимодействия. Съёмку можно вести из любой, но только одной зоны, и тогда режиссёр будет застрахован на сто процентов от возможной монтажной ошибки (рисунок 2.3.2).

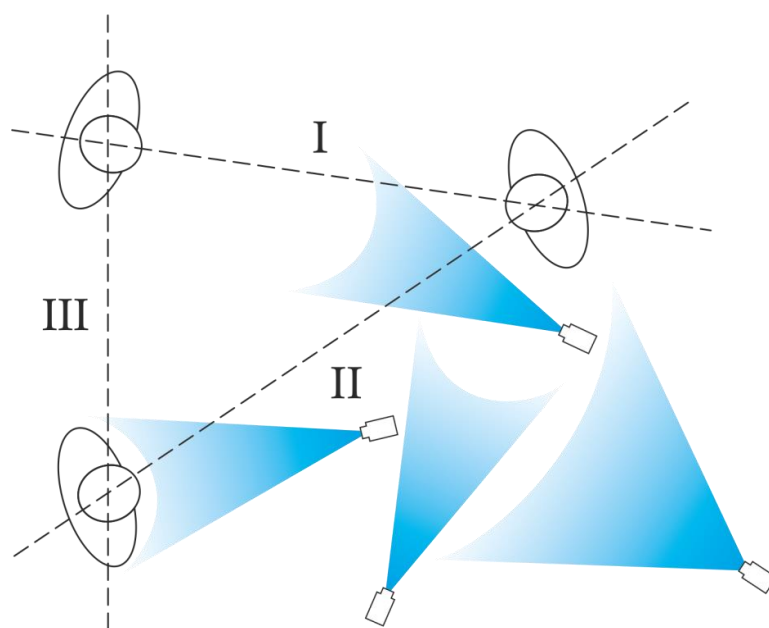


Рисунок 2.3.2.

Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре

Суть принципа монтажа по направлению движения главного объекта в кадре можно сформулировать следующим образом: изменение направления движения объекта на стыке кадров не должно быть больше, чем на 90 градусов. Если эту формулировку максимально упростить, то можно сказать: если на одном кадре объект движется влево, то в следующем кадре он не должен двигаться вправо.

Классический пример, у нас есть два кадра автомобиля: на одном из них он движется вправо, а на другом – влево. Естественно, нельзя смонтировать эти два кадра встык. Если так сделать, то в результате мы получим два автомобиля, движущиеся друг на друга. Из восприятия зрителя выпадает некоторый кусок развития действия на экране, зрителю потребуется некоторое время на то, что бы присмотреться к новому направлению движения объекта и понять, что это не два, а один автомобиль. За этим эффектом стоит одна из основных особенностей человеческого восприятия, заключающаяся в том, что взгляд в момент слежения за движущимся объектом тоже набирает инерцию движения. Для остановки взгляда и переключения его на новое, встречное, движение требуется некоторое время. Значит, для правильного монтажа требуется промежуточный кадр с тем же автомобилем, в котором направление движения будет таким, что смягчит эффект «встречного удара» – кадр, в котором автомобиль движется от камеры или на камеру.

Выходом из ситуации будет показ в кадре поворота автомобиля – то есть снять промежуточный кадр, в котором на экране произойдёт изменение направления движения автомобиля с правого на левое.

Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре

Этот принцип монтажа заключается в том, что любое движение должно быть снято и смонтировано с соблюдением фаз цикличности этого движения,

создавая впечатление непрерывности хода самого движения и развивающегося действия.

Для наглядности приведем пример: нужно снять и монтировать идущий строй солдат. В этом строю нам особенно важно обратить внимание на нашего героя. Мы снимаем общий план шеренги и крупный план героя, идущего в строю – очевидно, что движения рук и ног у нашего героя должны быть синхронны движениям всего строя, фазы взмахов рук героя должны попадать в ритм шага строя. Если мы снимаем сначала второй средний план героя, где он начинает поднимать руку, чтобы отдать честь, то на следующем крупном плане действие должно продолжаться – герой продолжает поднимать руку и затем прикладывает ее к козырьку. Это важно для достижения передачи «гладкого», продолжающегося движения, без каких-либо скачков. Для простоты и точности выполнения стыков подобных кадров в кино пользуются простейшим приемом: проводят съемку таких планов с «захлестами». Это означает, что часть действия, на которое придётся склейка, снимают два раза, и съёмку последующего кадра начинают с повторения действий в конце предыдущего.

Соблюдение этого принципа важно для плавного течения действия на экране, при котором движение объекта в кадре выглядит естественным и комфортно воспринимается зрителем.

Монтаж по темпу движущихся объектов в кадре

Монтаж по темпу движущихся объектов предполагает, что в каждом следующем монтажном кадре темп движущегося объекта (будь то человек, автомобиль или животное) должен быть одинаковым. То есть если в первом кадре герой бежит с определенной скоростью, то в следующем кадре должна быть сохранена та же скорость бега. Не соблюдение этого принципа может привести к искажению смысла. Представим, что во втором кадре герой бежит медленнее, чем в первом, зритель, конечно, заметит это и сделает вывод: герой останавливается. Но режиссёр не предполагал этого, он просто при

съемке не обратил внимания на изменение темпа бега героя. Стык кадров с движением в разном темпе будет не только означать продолжение действия, но и выражать перемену в ходе событий на экране. Но такой приём передачи смысла действия героя – не самое лучшее режиссёрское решение. Если режиссёр решил показать перемену в поведении героя, это лучше сделать внутри кадра, а не следующим монтажным кадром.

Монтаж по композиции кадров (по смещению центра внимания)

Самая простая и самая распространенная, несомненно, центральная композиция кадра, в которой объект съёмки располагается по центру. Но иногда для выразительности или по некоторой необходимости объект смещается в одну из сторон кадра.

Представим, что нужно смонтировать два кадра: первый – общий план человека, смещенного к правой стороне экрана; второй – средний план с тем же человеком, но смещенный влево. Если мы склеим эти два кадра, то при просмотре из-за резкого смещения центра внимания зритель на время потеряет из вида объект. Пока зритель ищет героя на экране, неизбежно пройдет какое-то количество времени и, следовательно, действия. В результате неумелой съемки будет нарушена непрерывность восприятия хода развития событий.

Чтобы этого не произошло, во время съемки и при монтаже нужно знать принцип монтажа по композиции кадров, который можно сформулировать так: «смещение центра внимания по горизонтали/вертикали при переходе от кадра к кадру не должно превышать одной трети ширины/высоты экрана», отмечал Л. Кулешов [10, с. 395].

Общая закономерность принципа монтажа двух кадров по композиции состоит в ограничении перемещения центра внимания двух стыкующихся кадров относительно друг друга. Но в тоже время, при соединении кадров обязательно должно происходить смещение центра внимания. Если центр композиции и внимания в соседних кадрах совпали по горизонтали и по

вертикали, то у зрителя возникает неприятное ощущение композиционного скачка. Выход следует искать в разнообразии крупности планов, поз персонажей и ракурсов съёмки – все вместе позволит получить ряд планов, существенно отличающихся друг от друга по композиции, а значит и по расположению в кадре центра внимания.

Монтаж по свету

Свет, или светотеневое решение кадра – одно из важнейших выразительных средств в экранном творчестве. Оно способно не только ярко подчеркнуть, передать смысл происходящего на экране, но и запутать зрителя, грубо исказив смысл происходящего в кадре. Если снимается какая-то единая сцена с непрерывным ходом развития событий, то характер и схема освещения должны быть сохранены от первого до последнего кадра и не могут меняться, лишь по прихоти режиссёра или оператора. Для этого должны быть достаточно резкие драматургические обоснования, понятные зрителю. Например, дальний план снят при солнечном освещении, а общий и средний – при пасмурном. Чтобы оправдать такой переход, можно снять облака в тот момент, когда они закрывают солнце. Такой промежуточный монтажный кадр позволяет перейти от «солнечного» кадра к «пасмурному».

Общее правило монтажа по свету звучит так: соседние кадры не должны резко отличаться по тону, направлению и характеру освещения. Простой пример: герой – в комнате у светлого окна. На кадре с фронтальной композицией, фигура героя стоит на фоне яркого окна. Смещаем центр внимания, увеличиваем масштаб, и герой оказывается на фоне тёмной стены. Контраст света будет слишком явным и неприятным зрительскому глазу. Чтобы этого не произошло, нужно при съёмке первого кадра «прихватить» часть стены, а при съёмке второго – немного окна. Тогда оба изображения будут тесно связаны между собой общими деталями, и стыковка произойдет гладко.

Монтаж по цвету

Рассмотренный выше монтаж по свету является, по сути, частным случаем монтажа по цвету. Обобщая вывод, сделанный по отношению к тону и характеру освещения объекта, можно легко перейти к следующему правилу: соседние кадры в месте стыка не должны резко отличаться по цвету. Если в новом кадре возникают новые цвета, то они должны занимать не более одной трети площади кадра.

Необходимо оговориться также, что обеспечение комфортности восприятия требуется не всегда. Напротив, в отдельных случаях, по режиссерскому замыслу, требуется активное воздействие на эмоциональность восприятия экранного произведения, и тогда возможно нарушение принципа монтажа по цвету.

Монтаж по смещению осей съёмки

Суть данного принципа заключается в том, что при съемке объекта необходимо каждый новый кадр снимать, не только соблюдая принцип монтажа по крупности планов, но и смещая ось съемки, то есть двигаться с камерой вправо или влево относительно первоначальной точки.

Если снимать объект с одной точки, пользуясь наездом, или передвинуть камеру вперед и снять крупный план – результат первой съемки от второй существенно отличаться не будет. Притом, что и принцип монтажа по крупности соблюден, и принцип изменения композиции кадров выполнен, эти планы монтироваться не будут. Эффект, который мы получим, монтируя эти планы, – скачок в кадре неподвижного в действительности объекта. Объект как бы «прыгает» на зрителя в момент соединения кадров.

Причина «прыгающего» эффекта заключается в том, что с изменением крупности плана ощущение изменения композиции кадра оказывается ложным. Контуры объекта остаются неизменными, и пропорции расстояний от центра композиции до рамок экрана практически не меняются. Особенно это заметно при съемках человека. Как правило, зритель обращает все

внимание на лицо и глаза героя, а их расположение на экране при такой съемке существенно не изменяется, что и является главной причиной дискомфорта при восприятии стыка кадров, снятых таким образом. Изменение фона при съемке разнофокусными объективами также влияет на восприятие итогового монтажа.

Вот почему при съемке важно сместиться с оси своего объектива вправо или влево, чтобы новая композиция стала наиболее выразительной и более точно передавала содержание нового кадра. За счет изменения расположения центра композиции по отношению к рамкам кадра и по причине изменения фона позади от главного объекта произойдет такое изменение композиции следующего снимаемого кадра, которое зритель воспримет легко и не заметит стыка кадров в монтаже. Смещение центра композиции, обеспечит ту меру контраста соседних в монтаже кадров, которая требуется для обеспечения комфортности восприятия их стыка.

Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре – один из самых распространённых видов соединения двух кадров с движением. Для обеспечения комфортности соединения таких кадров необходимо помнить следующие правила:

- направления движущихся масс в соседних кадрах должны совпадать или иметь близкие векторные значения;
- при монтаже кадра, в котором имеется движущая масса, эта масса должна занимать менее одной трети площади всего изображения;
- скорость движения масс в смежных кадрах должна полностью совпадать или быть достаточно близкой, то есть темп движения в одном кадре не должен отличаться от темпа движения в следующем.

Для наглядности приведем классический пример. Два кадра: в первом кадре мчится поезд – слева направо проносятся вагоны, а во втором кадре герой стоит у окна этого поезда и смотрит на несущийся за окном пейзаж. Можно ли смонтировать эти два кадра? Попробуем: в первом кадре слева

направо часто-часто проскакивают один за другим вагоны поезда — кадр наполнен движением. Зритель воспринимает эту движущуюся почти во весь экран массу, его глаза адаптируются к движению поезда. Во втором кадре — герой стоит на фоне окна, за которым проносится частый лес — этот кадр тоже наполнен движением. Но направление движения во втором кадре противоположно направлению движения в первом — векторы движения направлены навстречу друг другу. Поэтому при таком монтаже зритель испытывает дискомфорт восприятия, так как глаза зрителя неизбежно будут вынуждены производить после появления второго кадра перестройку с восприятия движения в одном направлении на восприятие движения в обратном направлении с промежуточной стадией полной остановки движения. Практика показывает, что, скорее всего, зритель просто на секунду отвернётся от экрана или закроет глаза, чтобы остановить движение.

Как же следует поступить в данном случае? Очень просто — надо дать зрителю то, что требуют особенности человеческого восприятия действительности, то есть остановить движение в кадре, прежде чем монтировать кадр с движением в обратном направлении. Первую точку съемки можно оставить той же. Затем, сняв несколько пролетающих мимо вагонов, нужно начать панорамирование аппаратом в сторону движения поезда. Скорость панорамы должна быть такой, что бы один из вагонов как бы замер в рамке кадра, а шпалы, земля и пейзаж стали бы двигаться в обратном направлении. Обычно для этого выбирают какую-то деталь, допустим окно вагона — этот прием называется панорамой слежения. Благодаря использованию этого приема, выбранный вагон прекратил стремительное движение вдоль экрана, а фон,двигающийся в обратную сторону, обеспечит комфортность перехода к следующему кадру, в котором движение имеет тоже направление. Во второй кадр можно внести некоторые изменения для достижения идеальной комфортности стыка — переставить

героя на фон стены вагона, а окну отдать не более одной трети площади кадра, соблюдая обозначенное выше правило.

Таким образом, монтаж – это не просто способ соединения отдельных кадров, монтаж является основным способом человеческого зрения и мышления. Монтаж, как способ изображения материального мира, воспроизводит процесс, происходящий в сознании человека.

ГЛАВА 3. ПОЭТАПНАЯ РАБОТА НАД МУЗЫКАЛЬНЫМ ВИДЕОКЛИПОМ ГРУППЫ DYSTONIA

3.1. Идея создания и режиссёрский замысел клипа

Идея создания музыкального клипа для группы Dystonia появилась во время концертных съёмок на одной из тюменских площадок. На тот момент команда активно работала над написанием нового материала для грядущего альбома. Альбому должен был предшествовать сингл, на один из треков которого, и решено было снять клип.

Поскольку группой Dystonia исполняется тяжёлая, андеграундная музыка (Thrash, Death, Groove metal), то и клип должен быть стилистически выдержан в рамках направления звучания группы.

Изначально планировалось снимать ненарративный постановочный видеоклип без какого-то особого замысла. Первоначальным интерьером для съёмок должна была служить квартира одного из участников коллектива. Но после дальнейших обсуждений и настояния автора клипа было решено сменить интерьер и изменить визуальную составляющую. Кроме того, были рассмотрены разные варианты интерьера и экстерьера. И, наконец, в результате поисков места для съёмок было принято решение снимать клип в небольшом ангаре за городом.

Далее, уже непосредственно на новой съёмочной площадке, были изучены условия съёмки. По результатам первых, пробных, кадров в замысел клипа были добавлены определённые элементы нарратива. Дополненная сюжетная составляющая клипа позволила сделать итоговый продукт более динамичным и метафоричным, при этом стилистически клип остался жанрово выдержан и удовлетворял всем необходимым требованиям.

Детального сценария для клипа написано не было, вся работа оттачивалась от замысла и велась поэтапно — специфика работы над

видеоклипами позволяет в определённых случаях обходиться без привычного сценария. Например, Ингвар Довготелес, известный клипмейкер в мире андеграундной музыки, никогда не использует сценарный подход в своей работе, замысла достаточно.

3.2. Съёмки и монтаж

Процесс съёмок был разбит на этапы. В первый день было установлено музыкальное оборудование, собраны декорации (сцена) и отснята «концертная» часть клипа. Съёмки проводились дублями, в каждом дубле снимался кто-то из членов группы средним и крупным планами. Кроме того, были отсняты несколько дублей общим планом с разных ракурсов. Параллельно со съёмкой дублей на основную камеру, над ударной установкой была смонтирована маленькая экшн-камера, на которую велась запись барабанщика, с верхнего ракурса перпендикулярно плоскости пола (Рисунок 3.2.1).



Рисунок 3.2.1

Во второй и третий дни проходили отдельные съёмки гитарных соло партий и сюжетных элементов, для которых были установлены соответствующие декорации, включавшие телевизор, стол, диван, кресло. В процессе съёмок освещение также менялось необходимым образом для решения текущих творческих задач на съёмочной площадке. Например, для сцены, в которой герой просыпается в кресле и видит приближающегося к нему двойника, был использован мощный источник контрового света, который находился за креслом на расстоянии пары метров. Пространство между прожектором и креслом заполнялось дымом, что придавало кадру большей атмосферности и глубины, а также решало проблему с фоном, позволяя убрать ненужные для видеоклипа объекты на заднем плане. (Рисунок 3.2.2).



Рисунок 3.2.2

На протяжении всего процесса съёмок использовалась заранее заготовленная фонограмма с финальным вариантом песни, которая включалась во время записи видео. В клипе применялась статичная съёмка, а так же панорамирование при помощи импровизированных спецсредств и съёмка с рук. В дальнейшем, на этапе пост-продакшна, некоторые кадры

были стабилизированы для придания им большей плавности, а некоторые кадры были, напротив, искусственно «раскачаны» при помощи плагина «twitch», что придало итоговой картинке больше динамичности. Вся съёмка проходила при искусственном освещении с применением осветительных приборов: специализированных прожекторов с диодными лампами, а так же строительных прожекторов с галогеновыми лампами. Для придания кадрам большей глубины и атмосферности активно использовалась дым машина, что позволяло рассеивать свет в пространстве.

В процессе работы приходилось решать много разных задач. Например, для ровного и плавного панорамирования кадра пришлось из подручных средств собрать слайдер, представляющий собой две длинные полипропиленовые трубы, жёстко зафиксированные в металлических направляющих, по которым каталась площадка на колёсах, а уже на площадку ставилась камера.

По завершении съёмок весь отснятый материал был отсортирован по папкам, для удобства навигации, и начался процесс монтажа видеоклипа. Для монтажа применялась программа Adobe Premiere Pro CC 5.4. Процесс монтажа также был разделён на несколько этапов:

1. Черновой монтаж – на этом этапе собиралась основа клипа, то каким он должен быть в итоге уже можно было увидеть по окончании этого этапа.

2. Чистовой монтаж – на этом этапе вносились все необходимые поправки, что-то добавлялось, что-то вырезалось, появились дополнительные звуки в начале и в конце клипа, после завершения этого этапа структура видео уже не менялась.

3. Визуальные эффекты – на этом этапе на видео накладывались необходимые эффекты, подгонялись их параметры. При помощи программы Adobe After Effects были сделаны и добавлены титры.

4. Цветокоррекция – на этом этапе, при помощи инструментов тонирования и корректирующих слоёв поправлялся цветовой тон видео, и выравнивались по цвету отдельные кадры (Рисунок 3.2.3).

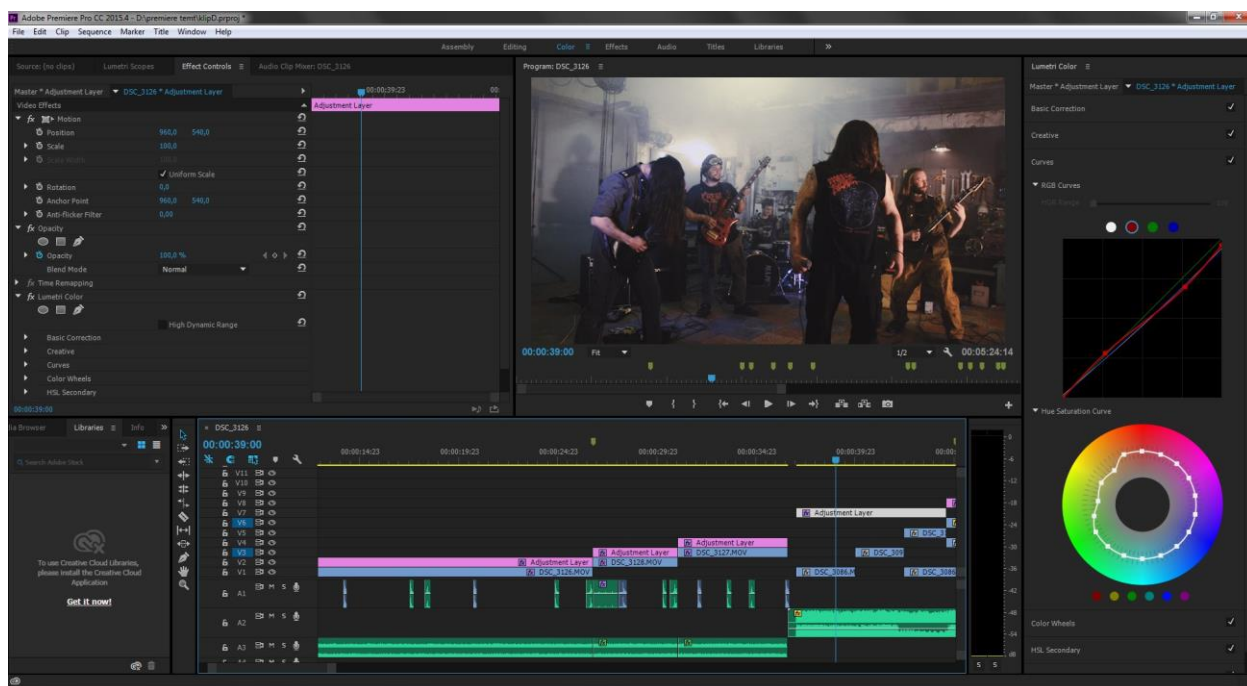


Рисунок 3.2.3

Благодаря делению на этапы процессов съёмки и монтажа клипа, а также рациональному использованию имеющейся материально технической базы для решения задач возникающих в процессе съёмок и монтажа — клип был закончен в необходимый срок.

3.3. Используемое оборудование

Для съёмки видеоклипа использовалась следующая техника:

Зеркальный фотоаппарат с возможностью видеосъёмки Nikon D7000 (рисунок 3.3.1).

Основные особенности:

КМОП-матрица формата DX с разрешением 16,2 мегапикселя обеспечивает создание реалистичных изображений с яркими цветами, пониженным уровнем шума и мягкими градациями цвета.

Высокая чувствительность ISO (100–6400) с возможностью увеличения вручную до 25 600с помощью настройки Hi2. Позволяет использовать более короткие выдержки для получения изображений с высоким уровнем детализации и минимальным уровнем шума при съемке быстро движущихся объектов или в условиях недостаточного освещения. Наличие функции автоматического управления чувствительностью.

Система обработки изображений EXPEED 2: оптимизирует технологии фотокамеры, что повышает производительность и обеспечивает максимальное качество изображения при минимальном потреблении энергии.

Прочная конструкция: верхняя и задняя крышки из магниевого сплава надежные и в то же время легкие, а соединения камеры защищены от попадания пыли и влаги.

Видоискатель со 100 % покрытием и увеличением 0,94х для точной компоновки кадров.

Двойные гнезда для карт памяти SD: для расширения возможностей съемки.

Интеллектуальная 39-точечная система автофокусировки с девятью крестообразными датчиками в центре. Обеспечивает быструю и точную автофокусировку по всему кадру. Четыре режима зоны АФ, включая АФ с 3D слежением.

2016-пиксельный датчик RGB для замера экспозиции обеспечивает высокоточный замер экспозиции для достижения точных значений экспозиции и точную передачу данных системе распознавания сюжетов фотокамеры, которая оптимизирует экспозицию, автофокусировку и баланс белого непосредственно перед спуском затвора для получения четких изображений.

Быстрый отклик: почти мгновенное время запуска и минимальная задержка срабатывания затвора (прибл. 0,052 с).

D-видео – видеоролики в формате Full HD (1920 x 1080): специальная кнопка записи позволяет мгновенно записывать прекрасные видеоролики высокой четкости в формате HD. Режим непрерывной следящей АФ позволяет во время съемки удерживать необходимые объекты в фокусе, а благодаря использованию внешнего микрофона можно записывать качественный стереозвук. Функции базового редактирования позволяют редактировать ролики непосредственно в фотокамере.

Большой ЖКИ монитор с диагональю 7,5 см (3 дюйма) и высоким разрешением 920 тыс. точек с армированным стеклом.



Рис. 3.3.1.



Рис. 3.3.1.

Объективы:

AF-S DX NIKKOR 18–105 мм VR (Рисунок 3.3.2)

Компактный и мощный зум-объектив. Оборудованный высококачественной оптикой, предназначенной для использования с цифровыми зеркальными фотокамерами Nikon формата DX, с поддержкой 5,8-кратного увеличения, которое прекрасно подходит для самых разных условий съемки. Оснащенный системой подавления вибраций Nikon (VR) и уникальным бесшумным ультразвуковым мотором (SWM), объектив предоставляет широкие возможности для съемки при недостаточном освещении, обеспечивая стабилизацию изображения, как на матрице, так и в видоискателе, а его система автофокусировки работает быстро и бесшумно.



Рис. 3.3.2.

AF-S NIKKOR 50 мм f/1,8G (Рисунок 3.3.3)

Исключительно легкий и компактный стандартный объектив 50 мм. Имеет большую светосилу f/1,8, которая идеально подходит для съемки в условиях недостаточного освещения или при необходимости получения небольшой глубины резко изображаемого пространства и обеспечивает яркое изображение в видоискателе. Переработанная оптическая конструкция содержит асферическую линзу для великолепного качества изображения и эксклюзивный бесшумный ультразвуковой мотор (SWM) Nikon, который обеспечивает тихую работу.



Рис. 3.3.3.

Компактная экшн-камера Xiaomi Yi (Рисунок 3.3.4)

Экшн камера от Xiaomi Yi Camera отличается не только компактностью, но и обладает высокой производительностью. За обработку фото-видео изображений, в камере от Xiaomi, отвечает процессор Ambarella A7LS, матрица от SONY Exmor R CMOS 16 мегапикселей, диафрагма f/2.8 и широкоугольный объектив, что позволяет получить четкую, яркую и красочную картинку (Рисунок 3.3.4).



Рис. 3.3.4.

Так же в процессе съёмок активно использовалась дым машина MLB EL-1500 DMX (Рисунок 3.3.5). Она применялась для того, чтобы вырабатываемым дымом рассеять свет, создать более атмосферную картинку и усилить ощущение глубины кадра.



Рис. 3.3.5.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенных исследований были сделаны следующие выводы:

1. Видеоклип как достижение массмедиа может выступать самостоятельным творческим продуктом со своими специфическими особенностями: клиповый монтаж, ритмичность, отношение к нарративу.

2. Монтаж – это не просто способ соединения отдельных кадров, монтаж является основным способом человеческого зрения и мышления. Монтаж, как способ изображения материального мира, воспроизводит процесс, происходящий в сознании человека.

3. Работа над музыкальным клипом требует грамотной организации съёмочного процесса и процесса пост-продакшна для максимально эффективного использования временного ресурса.

Клип группы «Dystonia» рассчитан на определенную аудиторию и выдержан в требуемой стилистике, удовлетворяет всем необходимым требованиям, предъявляемым к музыкальным видеоклипам данного направления в музыке. Видеоклип имеет прямую функцию продвижения, так как приурочен к выходу сингла, грядущего альбома группы «Dystonia». Кроме того, клип содержит проблемный социальный подтекст, который состоит в том, что жизнь, ограниченная только бытовой рутинной, требует выхода из рамок повседневности. Зачастую таким средством становится алкоголь, который не решает проблему, а, наоборот, только ее усугубляет, становясь частью будничной жизни.

Таким образом, цель – создание музыкального видеоклипа, достигнута. Задачи решены в полном объеме. Данная выпускная квалификационная работа может использоваться начинающими специалистами при съемке собственных видеоклипов, в качестве учебного материала для занятий по дисциплинам «Теория и

история экранных искусств», «Съёмочное мастерство», «Кино-видеомонтаж» и др., а также может послужить базой для написания других работ.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Большакова Л. С. О содержании понятия «поликодовый текст» // Вестник Самарского государственного университета. Самара, 2008. 19-24 с.
2. Бурлаков М. Создание видеоклипов. СПб: Изд-во. БХВ-Петербург, 2003. 1216 с.
3. Верник А. Г. Анализ роста популярности музыкальных клипов, опубликованных на сервере видеохостинга YOUTUBE (на примере композиции Daft Punk «Get Lucky») // Знак: проблемное поле медиаобразования, 2013. 48-51 с.
4. Волынец М. М. Основы композиции кадра: учебное пособие. М.: ИПК, 2002. 100 с.
5. Григорьянц Н. Н. На экране – музыка. (Из опыта работы редактора). М.: НМО ГКРТ, 1967. 89 с.
6. Гук А. А. Эстетические особенности видео как творческо-коммуникативной деятельности: автореф. дис. на соиск. учен. степени доктора философских наук. М., 2010. 20 с.
7. Иванова Е. Б. Художественный видеофильм как текст и его категории // Языковая личность: проблемы креативной семантики. К 70-летию проф. И.В. Сентенберг: сб. науч. тр. // ВГПУ. Волгоград, 2000. 200–206 с.
8. Конфедерат О. В. Клип как модель художественного текста. Русская секвенция в фильме «Чемоданы Тульса Люпера» (2005, режиссер П. Гринуэй) // Вестник Челябинского государственного университета, 2005. 178-185 с.
9. Кулешов Л. В. Искусство кино. М.: Теакинопечать, 1929. 156 с.
10. Кулешов Л. В. Основы кинорежиссуры. М.: Госкиноиздат, 1941. 464 с.
11. Кулешов Л. В. Практика кинорежиссуры. М.: «Художественная литература», 1935. 272 с.

12. Митта А. Н. Кино между раем и адом. Кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Курасаве, Феллини, Хичкоку. М.: АСТ, 2016. 496 с.
13. Никитина Е. Э. Попытка открыть шкатулку Лемаршана или видеоряд как иллюстрация песенного материала // Русская рок-поэзия: текст и контекст, 2005. 135-141 с.
14. Самутина Н. В. Музыкальный видеоклип: поэзия сегодня// Неприкосновенный запас, 2001. № 6 (20). 76-86 с.
15. Советкина Э. В. Музыкальные видеоклипы: вчера, сегодня, завтра. Йошкар-Ола, 2005. 96 с.
16. Советкина Э. В. Эстетика музыкальных видеоклипов. М.: Триада, Лтд, 2005. 92 с.
17. Советкина Э. В. Эстетические особенности музыкальных видеоклипов: автореф. дис. на соиск. учен. степени канд. искусствоведения. М., 2005. 23 с.
18. Тарковский А. А. Уроки режиссуры: учебное пособие. М.: Всероссийский институт переподготовки и повышения квалификации работников кинематографии, 1993. 92 с.
19. Утилова Н. И. Монтаж: учебное пособие. М.: Аспект Пресс, 2004. 171 с.
20. Фокин А. А. Эпоха интернет-визуальности: YOUTUBE, INSTAGRAM, GIF, COUB // Челябинский гуманитарий, 2013. № 2 (23). 80-86 с.
21. Франциска Фуртай. Явление клиппинга в современной массовой культуре: опыт культурологического анализа // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2009. 126-134 с.
22. Шарифуллин С. Б. Анализ вербально-иконических текстов видеоклипов: символика «черного» // «Слово и текст: лингвокультурный, коммуникативный и исторический аспекты»: Международная научная конференция 1-4 октября 2009 г. /Южный федеральный университет. Ростов-на-Дону, 2009. 164-166 с.
23. Шарифуллин С. Б. Музыкальный клип как вербально-иконический текст: проблемы описания // Siberia lingua: научный журнал Института филологии и

языковой коммуникации. Красноярск: ИФиЯК, СФУ, 2010. № 1. 153-160 с.

24. Шарифуллин С. Б. О типологии вербально-иконических текстов музыкальных клипов // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. Красноярск, 2008. 215-220 с.

25. Шарифуллин С. Б. Семантический анализ вербально-иконических текстов (на материале музыкальных клипов) // Управление образовательным процессом в современном педагогическом вузе. Красноярск, 2008. 40-45 с.

26. Шарифуллин С. Б. Цветовая символика в видеоклипах как вербально-иконических текстах // Общетеоретические и типологические проблемы языкознания: материалы III Международной научно-практической конференции (Бийск, 14-15 октября 2008). Бийск, БГПУ им. В.М. Шукшина, 2008. 231-237 с.

27. Эйзенштейн С. М. Монтаж. М.: Музей кино, 2000. 592 с.

28. Яковлев Е. Г. Кинофильм и видеоклип: эстетическая оппозиция // Вестник Московского университета. Серия 7 «Философия», 1998. № 4. 80-85 с.